

Traducción de fragmentos humorísticos de dos videojuegos

Trabajo de final de grado de Traducción e Interpretación

Autor: Eric Escribano Barreiro

Año académico: 2013-2014

Tutor: Miquel Pujol Tubau

Grado en Traducción e Interpretación

Facultat d'Educació, Traducció i Ciències Humanes

Universitat de Vic

16/05/2014

All right, I've been thinking. When life gives you lemons, don't make lemonade. Make life take the lemons back! Get mad! I don't want your damn lemons! What am I supposed to do with these?! Demand to see life's manager! Make life rue the day it thought it could give Cave Johnson lemons! Do you know who I am? I'm the man who's gonna burn your house down! With the lemons! I'm gonna get my engineers to invent a combustible lemon that burns your house down!

Cave Johnson, *Portal 2* (2011)

Resumen

En este trabajo se estudia la relación entre el humor y el mundo de la localización de videojuegos mediante el análisis de las diferentes técnicas de traducción utilizadas en la traducción oficial de dos fragmentos de los videojuegos *Portal* (2007) y *Portal 2* (2011) respectivamente. De este modo, por una parte, el trabajo profundiza en el mundo de la localización de videojuegos centrándose en diferentes aspectos relacionados como la interfaz, los componentes que forman un videojuego y los tipos, modelos y procesos de localización existentes y, por la otra, se centra en cómo traducir referencias humorísticas en este ámbito de la traducción especializada. Para poner en práctica todo lo analizado, se realiza una traducción de los fragmentos de *Portal* y de *Portal 2* seleccionados con tal de comparar las soluciones que hemos ofrecido con las que aparecen en los productos oficiales.

Palabras clave: localización, traducción audiovisual, videojuego, humor, referente humorístico, ironía, transcreación, técnicas de traducción, *Portal*, *Portal 2*.

Abstract

In this study we analyze the relation between humor and game localization by studying the use of different translation techniques appearing in the official translation of two fragments from the videogames *Portal* and *Portal 2* respectively. Thus, on the one hand, the study delves into the videogame localization field tackling different aspects related to it such as the interface, videogame assets and the existing localization types, models and processes and, on the other, it centers itself in discovering how to deal with the translation of humoristic references in this specialized translation field. In order to put into practice everything that has been analyzed, a translation of the selected fragments of *Portal* and *Portal 2* is carried out for the sake of comparing the proposed solutions to the ones appearing on the official products.

Keywords: localization, audiovisual translation, videogame, humor, humoristic reference, irony, transcreation, translation techniques, *Portal*, *Portal 2*.

Tabla de contenido

1. Introducción	5
2. Metodología.....	7
3. Videojuegos.....	9
3.1. ¿Qué es un videojuego?	9
3.2. Características de los videojuegos.....	10
3.3. Componentes de un videojuego	12
3.4. Clasificación de los géneros de los videojuegos	13
3.4.1. Rompecabezas	14
3.4.2. Acción	15
4. Los videojuegos <i>Portal</i> y <i>Portal 2</i>	16
4.1. <i>Portal</i>	17
4.2. <i>Portal 2</i>	17
4.3. Gameplay de <i>Portal</i> y de <i>Portal 2</i>	18
5. Localización	19
5.1. El proceso de localización	19
5.2. Tipos de localización.....	20
5.3. Modelos de localización.....	21
6. Transcreación	23
7. Humor.....	25
7.1. Ironía	27
8. Técnicas de traducción	31
9. Comentario traductológico	34
9.1. <i>Portal</i>	34
9.1.1. Análisis y justificación	34
9.1.2. Comparación	38
9.1.3. Identificación del tipo de ironías.....	40
9.2. <i>Portal 2</i>	44
9.2.1. Análisis y justificación	44
9.2.2. Comparación	44
10. Conclusiones.....	46
11. Anexos.....	50
12. Bibliografía	51
12.1. Webgrafía	52

1. Introducción

El trabajo presentado a continuación pretende ahondar en el mundo de la traducción audiovisual, concretamente en el campo de la localización de videojuegos. A pesar de haber cursado una asignatura de traducción audiovisual durante la carrera, apenas nos centramos en la localización de videojuegos. Por esta razón, creemos necesario ampliar nuestros conocimientos de este campo tan especializado antes de entrar en el mundo profesional. De hecho, este trabajo podría considerarse un prólogo de la formación que recibiremos en el futuro, pues dicha formación se centrará en la traducción audiovisual.

Por otra parte, este trabajo tiene la intención de estudiar otro de los aspectos de la traducción que está estrechamente ligado al ámbito de la traducción de referentes culturales. En concreto, el ámbito en el que nos disponemos a indagar es la traducción del humor. Creemos que, después de haber establecido contacto con la traducción de referentes culturales de manera general durante la formación recibida en la universidad, era conveniente analizar con detenimiento este aspecto tan idiomático de cuya traducción apenas habíamos oído hablar.

Con tal de ampliar los conocimientos que poseemos tanto del campo de la localización como del de la traducción del humor, presentaremos un estudio formado por un marco teórico y un marco práctico. Para desarrollar dicho proyecto, el trabajo se centra en la traducción de dos fragmentos de dos videojuegos cuyo contenido humorístico es elevado. Dichos videojuegos son *Portal* y *Portal 2*.

De este modo, procedemos a concretar qué objetivos tiene este trabajo y qué preguntas nos gustaría responder mediante su realización.

En primer lugar, este estudio procura indagar en el concepto de la localización de videojuegos con tal de averiguar en qué consiste exactamente este campo de la traducción. Además, también intenta clasificar tanto los tipos de localización como los procesos y modelos existentes mediante la documentación. En consecuencia, también busca recaudar información desde un punto de vista más especializado del concepto de videojuego.

Por ende, otro de los objetivos del trabajo es averiguar en el marco teórico qué decisiones tomar ante la traducción de referencias humorísticas y, más tarde, aplicar las soluciones halladas en el marco práctico. Asimismo, también tiene en su punto de

mira responder a la pregunta sobre qué tipos de humor existen y, en concreto, qué tipos de humor hallamos en *Portal* y en *Portal 2*.

Siguiendo en esta dirección, el estudio persigue tomar una lista de estrategias y errores de traducción reconocida y, tras haberla expuesto, emplearla en el marco práctico con tal de juzgar tanto el fragmento de la traducción oficial de *Portal* como el de *Portal 2* con tal de determinarse si dichos productos brindan a los consumidores la calidad propia de una traducción profesional. Con el mismo objetivo, también establecemos una comparación entre la traducción que proponemos y la traducción oficial.

2. Metodología

Con tal de realizar la parte teórica de este trabajo, en primer lugar, tuvimos que documentarnos acerca del concepto de videojuego desde diferentes grados de especialización. Después, y siguiendo con la idea de desarrollar qué esconde el concepto de videojuego y de entenderlo desde un punto de vista más especializado, procedimos a documentarnos sobre la interfaz, la base de datos y los algoritmos de un videojuego de la mano de autores como Borja López Barinaga o Lev Manovich. Seguidamente, establecimos el primer contacto con el mundo de la localización al desgranar los diferentes componentes que forman un videojuego consultando la bibliografía de Carme Mangiron y Minako O'Hagan.

Luego, de manera general, nos documentamos acerca de los géneros existentes de videojuegos con tal de especificar a qué géneros pertenecen *Portal* y *Portal 2* y después, presentamos el hilo argumental de ambos videojuegos. Más tarde, nos centramos exclusivamente en el tema de la localización con tal de prepararnos para la parte práctica y, además, también pasamos a consultar la poca bibliografía existente acerca de humor en el mundo de la traducción audiovisual.

Al tratarse de un trabajo que se centra en el análisis de dos fragmentos de los videojuegos *Portal* y *Portal 2*, lo primero que fue necesario era obtener dichas entregas. Como antes de realizar el trabajo ya habíamos adquirido y jugado a ambos videojuegos, esta parte fue relativamente fácil, pues solamente tuvimos que descargar los dos productos desde la plataforma Steam que Valve pone a la disposición de sus miembros. Seguidamente, y ya pensando en la realización de la parte práctica trabajo, nuestra máxima preocupación era obtener el guión de los fragmentos de los videojuegos que analizamos en inglés, ya que, sin él no habríamos podido proceder a efectuar la traducción.

Aunque nuestra idea principal era transcribir los diálogos del videojuego a un documento Word mientras jugábamos, por fortuna, caímos en la cuenta de que tanto el guión en inglés de *Portal* como el guión en inglés de *Portal 2* estaban disponibles en el conocido portal de videojuegos GameFAQs, cosa que nos facilitó tremendamente la realización de la primera parte práctica. Tras haber contrastado estos recursos con los diálogos que aparecían en los productos oficiales y habernos planteado cómo seguir adelante, nos percatamos de que, una vez se da comienzo a las batallas finales, tanto *Portal* como *Portal 2* presentan una serie de fragmentos de voz predeterminados que aparecen en el juego según las acciones que nuestro avatar realiza. Este hecho

supuso un contratiempo, puesto que aunque disponíamos de los guiones íntegros, nosotros teníamos que analizar todo aquel contenido textual que apareciera cuando jugásemos.

En consecuencia, el siguiente paso fue grabar cómo nos pasábamos los videojuegos tanto en *Portal* como en *Portal 2*, ya que, de este modo, podríamos proceder ciñéndonos a los diálogos que aparecieran en nuestros documentos audiovisuales y eliminando los diálogos ausentes. Con tal de llevar a cabo la grabación de ambos fragmentos utilizamos el programa de grabación Fraps. El siguiente paso consistió en diseccionar el guión en inglés de ambos videojuegos en un cuadro de análisis en un documento Excel (adjunto en el anexo) para que, posteriormente, pudiésemos realizar la traducción. Después, traducimos el guión del inglés al español en dicho cuadro de Excel tanto del fragmento de *Portal* como del fragmento de *Portal 2* siempre teniendo en cuenta las imágenes correspondientes que aparecían en los videos.

Una vez traducidos los fragmentos enteros, pasamos a efectuar el análisis y la justificación de nuestro cuerpo textual en español sirviéndonos de las estrategias de traducción expuestas en el apartado correspondiente. Luego, como lo que pretendíamos era comparar nuestra traducción al español con las traducciones en español que aparecen en *Portal* y *Portal 2*, volvimos a poner en práctica nuestras herramientas de documentación para ver si dábamos con los guiones en español. Esta vez, sin embargo, no hubo suerte, por lo que tuvimos que optar por jugar a ambos videojuegos en español mientras que grabábamos el proceso con Fraps. De este modo, comparamos nuestra traducción de Excel con la traducción oficial que ofrecían los videojuegos en los vídeos.

Por último, realizamos un vaciado terminológico tanto del texto original como del texto que proponemos para analizar la traducción de los referentes humorísticos que aparecen.

3. Videojuegos

3.1. ¿Qué es un videojuego?

Todos creemos saber qué son los videojuegos. Son algo con lo que la mayoría hemos crecido y, ya sea de manera directa o indirecta, algo a lo que hemos tenido acceso. Sin embargo, el concepto de videojuego no es tan fácil de definir como parece, ya que, como cualquier concepto tecnológico, está en constante evolución. Aunque no es una tarea fácil, vamos a intentar formular una definición con la que contentar tanto a los productores, como a los consumidores de videojuegos; una definición que englobe todas las características del concepto y que, a ser posible, no deje indiferente a nadie. Para lograrlo recurriremos tanto a instituciones, como a especialistas sobre el tema.

En primer lugar, con una consulta al *Diccionario de la Real Academia Española* obtenemos la siguiente definición:

videojuego.

1. m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador.

Como podemos apreciar a simple vista, la definición ofrecida por la *RAE* carece de la precisión y exactitud que estamos persiguiendo, ya que no nos explica quién está tras los mandos apropiados ni a qué tipo de simulación está o están jugando el controlador o controladores. Es más, la definición de la *RAE* y sus «mandos apropiados» es tan abstracta que si nos ceñimos a ella de manera estricta, las consolas (que son aparatos especialmente diseñados para la reproducción de videojuegos) no tienen utilidad. Sin embargo, esta definición nos permite tomar contacto con la idea básica de lo que es un videojuego y, a pesar de sus carencias, nos pone sobre aviso en cuanto a la dificultad y confusión que hay alrededor del concepto.

En consecuencia, pasamos a revisar la definición ofrecida por Gonzalo Frasca (2001: 167-174):

Cualquier tipo de *software* de entretenimiento basado en la informática, con texto o imágenes, que se sirve de una plataforma electrónica, como un ordenador personal o una consola, y que involucra a uno o varios jugadores en un entorno físico o en línea.

Desde este punto de vista mucho más especializado sí conseguimos recoger la esencia de la idea de videojuego, ya que la definición incluye todos los parámetros: el objeto en sí, el soporte, la naturaleza de los contenidos y, por supuesto, los

participantes. De este modo, pasamos a describir el término que se esconde detrás de la interacción entre jugadores y videojuego.

3.2. Características de los videojuegos

En este apartado vamos a describir algunas de las características básicas de los videojuegos: la interfaz, la base de datos y la información y los algoritmos de un videojuego.

Para introducir qué es exactamente la interfaz de un videojuego, nos parece apropiado empezar explicando la idea básica que se esconde tras dicho concepto. En consecuencia, este apartado empieza con una cita de Borja López Barinaga (2010: 32), especialista en diseño de videojuegos:

Una máquina debe ser fácilmente controlable por el hombre, puesto que su función es ayudarlo. Para que el control de una máquina sea posible, necesitamos interfaces persona-máquina con las que poder transmitir órdenes a la máquina y entender los resultados de nuestras acciones. (...) A través de las interfaces, se pueden controlar los procesos que está llevando a cabo una máquina. Lo ideal es que una serie de cuadros de manos de fácil manejo permitan una comunicación natural con esta. Tanto en las herramientas más sencillas, como en las más complejas, se puede constatar la presencia de una interfaz que sirve de puente para la óptima utilización de las propiedades de la máquina.

Este fragmento ilustra de manera muy clara porqué la interfaz es vital para poder interactuar con una máquina además de dejar claro que, sin su existencia, no tendríamos manera física ni de transmitir una orden ni de recibir una respuesta. Ahora, ya sabemos qué se esconde detrás de la interfaz, sin embargo, aún no sabemos cómo actúa. Por esta razón y en busca de una respuesta, creemos conveniente citar al ilustre Lev Manovich (2001: 76):

En términos semióticos, una interfaz de un ordenador actúa como un código que transmite mensajes culturales en diferentes medios de comunicación.¹

De esta afirmación se desprende que la función principal de las interfaces es procesar información. Pongamos un ejemplo: todo el contenido al que accedemos al usar internet, es decir, desde los vídeos y las fotos que vemos en pantalla, hasta las canciones que escuchamos por los altavoces, es primero procesado por la interfaz del navegador que usamos y, a su vez, por la interfaz del sistema operativo. De este modo, las interfaces se encargan de organizar el contenido de la información para presentárnosla en pantalla de una manera comprensible para la experiencia humana.

¹ Traducción propia.

A pesar de tener claro para qué sirven y cómo funcionan las interfaces, no podemos dejar de lado otro de los elementos centrales del proceso informático sin el que las interfaces quedarían obsoletas al no poder transmitir información, que es la base de información. La definición que Manovich otorga es la siguiente:

La base de información es una colección estructurada de información. La información guardada en una base de datos está organizada de tal manera que facilite las tareas de búsqueda y recuperación a un ordenador y, por lo tanto, no es más que una colección simple de datos.²

Esta idea la podemos extrapolar al campo de los videojuegos, en el que ya sea por la interfaz de un ordenador o por la de una consola, sucede lo mismo. No obstante, hay una gran diferencia en la lógica de la base de datos de, por ejemplo, un navegador y la de un videojuego. Las bases de datos de los videojuegos, a diferencia de otras bases de datos como la de un CD-ROM o la de una página web, no se rigen por la lógica común, sino por lo que se conoce con el nombre de lógica del algoritmo. Es decir, una lógica que consiste en efectuar una acción para alcanzar la victoria. De este modo, tal y como afirma Manovich (2001: 197):

A medida que el jugador va avanzando en el juego, va descubriendo las normas que operan en el universo construido por el juego. Aprenden su lógica oculta, en resumen, su algoritmo.³

Cabe destacar que dentro del mundo de las interfaces, encontramos la interfaz cinemática, cuyo aporte al mundo de los videojuegos es crucial, ya que, como veremos más adelante, forma parte de uno de los componentes por los que suelen estar formados los videojuegos.

Por último, el texto de un videojuego se puede presentar al jugador de distintas formas en función de las distintas etapas de un videojuego, normalmente, la interfaz de la mayoría de los videojuegos de hoy en día se presenta en las formas siguientes:

- Menú
- Misión
- Acción en el juego
- Diálogo en el juego

² Traducción propia.

³ Traducción propia.

- Escenas cinemáticas

3.3. Componentes de un videojuego

Antes de realizar la localización de un videojuego, hay que tener en cuenta sus diferentes componentes. Aunque cada videojuego organiza los componentes de texto de distinta manera, a la hora de traducir, los componentes son los mismos. Dichos componentes son:

- Componentes de texto o *text assets*: se trata de la parte cuyo contenido es el más extenso a la hora de traducir. Puede aparecer durante todo el juego en una gran variedad de archivos y formatos. En este apartado encontramos desde el texto que aparece en la sección de ayuda de un tutorial hasta el nombre de las armas, hechizos, etc. con su correspondiente restricción por espacio. Además también comprende los diálogos de los personajes y los NPC (personaje no jugable) y, en general, todo el cuerpo del texto que aparece en el juego. Tal y como destacan Carme Mangiron y Minako O'Hagan en su reciente libro *Game Localization* (2013: 122):

Los textos en los juegos suelen utilizar un lenguaje coloquial e idiomático y pueden contener juegos de palabras, rimas o referencias humorísticas.⁴

- Componentes artísticos o *art assets*: engloban el texto que aparece dentro del espacio gráfico presentado por el juego, es decir, desde pósteres a mapas que el jugador se encuentra durante el transcurso de la aventura. También suelen tener una restricción de espacio y, de hecho, hay ocasiones en las que, si el texto que aparece no es suficientemente relevante para la trama o el desarrollo del juego y la traducción es muy difícil de llevar a cabo o no se ajusta a la cultura de llegada, se omite el texto. Siguiendo el camino que indican Mangiron y O'Hagan en el libro anteriormente mencionado (2013: 124):

A causa de las diferentes relaciones con el mundo del juego y su funcionalidad resultante, el contexto en el que (los componentes de texto) aparecen es de vital importancia para lograr una traducción satisfactoria.⁵

- Componentes de audio y cinemáticos o *audio and cinematic assets*: para dotar al juego de más realismo, muchos videojuegos utilizan el audio. En concreto, se sirven de la voz humana para obtener diálogos hablados que, a su vez,

⁴ Traducción propia.

⁵ Traducción propia.

tienen que traducirse y doblarse en el idioma de llegada si la productora del videojuego lo cree necesario. Es común encontrar el audio tanto en el transcurso de la acción del videojuego, como es el caso de *Portal* y de *Portal 2*, como en secuencias de vídeo. Actualmente, el *voiceover* ha pasado a ser una parte total de la localización de un videojuego y, de hecho, cada vez es más común utilizar la voz en *off* con tal de dotar a los personajes de mayor realismo. Por otro lado, y en cuanto a los componentes cinemáticos, se trata de secuencias de vídeo a las que frecuentemente se les añade voz para narrar una historia o bien representar el diálogo que se ve en pantalla en forma de vídeo. Es el caso de una infinidad de juegos entre los que, por ejemplo, se encuentra el vídeo introductorio del videojuego *Left 4 dead 2* (2009) o muchas secuencias en vídeo de la saga *Final Fantasy* (1987-2014).

- Materiales impresos: son todos aquellos elementos en soporte de papel que acompañan al juego como el manual de instrucciones.

3.4. Clasificación de los géneros de los videojuegos

El género de un videojuego, como en otros ámbitos artísticos, sirve para delimitar y categorizar a qué campo pertenece. La clasificación de los videojuegos se realiza a partir del análisis del método de juego o *gameplay* y se tienen en cuenta características como qué y cómo superar los retos planteados por el videojuego. No obstante, y aunque existe una lista bien diferenciada de distintos géneros de videojuegos. Los géneros principales que podemos encontrar a día de hoy son los siguientes:

- Acción
- Aventura
- Rol
- Simulación
- Estrategia
- Deportes
- Rompecabezas
- Música

En la actualidad es muy común encontrar videojuegos que contienen elementos de diversos géneros y que, en consecuencia, dificultan de manera notable el proceso de clasificación. Estos videojuegos suelen recibir el nombre de videojuegos híbridos. A pesar de ello, casi todos géneros suelen presentar un objetivo común, que no es otro que la búsqueda del entretenimiento del jugador, quien es retado a superar obstáculos de lo más variados sirviéndose tanto de su destreza como de habilidades intelectuales, tal y como sucede en *Portal* y *Portal 2*. Además, en la mayoría de videojuegos existe un componente de dificultad que va aumentando de manera exponencial a medida que se van superando los obstáculos planteados (ya sea en forma de misiones o tareas), cuya máxima dificultad reside en la etapa final.

De este modo, el jugador mejora su capacidad y creatividad a la hora de solucionar los problemas planteados por el videojuego y, de hecho, también mejora sus habilidades cognitivas cuando tiene que resolver problemas en la vida real, tal y como han demostrado numerosos estudios en los últimos años.

3.4.1. Rompecabezas

Como hemos dicho anteriormente, uno de los géneros del mundo de los videojuegos es el de rompecabezas o puzle. La gran diferencia entre este género y el resto es que los retos planteados se centran en una serie de obstáculos que, para ser superados, precisan de las habilidades intelectuales del jugador. Por esta razón, los retos suelen ser de carácter lógico. Aunque hay una gran variedad de videojuegos que incluyen rompecabezas durante su desarrollo en forma de minijuegos (ver imagen 1), los videojuegos que pertenecen a este género suelen presentar la actividad de resolver los rompecabezas como la actividad principal.



Imagen 1: Minijuego en *BioShock* (2007).

Algunos de los videojuegos de este género suelen presentar un contador de tiempo que añade presión al jugador a la hora de superar el obstáculo u otros elementos de acción como es el caso de los videojuegos *Portal* y *Portal 2*. Algunos de los videojuegos más célebres de este género son *Tetris* (1984), *Bomberman* (1983) o *Buscaminas* (1989).

3.4.2. Acción

El género de acción es uno de los más populares en los videojuegos. Los retos que plantea suelen centrarse en la coordinación entre lo que se visualiza en pantalla y la respuesta física del jugador. Normalmente, el jugador controla a un protagonista que se desplaza alrededor de un espacio virtual en el que puede encontrarse con adversidades como enemigos o con elementos con los que interactuar en pos de un beneficio propio. Además, dicho personaje está dotado de un medidor de salud o número de vidas (muy comúnmente representadas por corazones) que disminuyen si este sufre un ataque o se ve superado por un obstáculo. En caso de perder la salud por completo, el juego vuelve al punto de guardado. Además, una de las características más frecuentes en este tipo de videojuegos al llegar al final de cada una de las misiones o niveles es enfrentarse a un *boss* o jefe final que custodia el pase a la siguiente etapa del videojuego. Un subgénero de este género son los videojuegos *first person shooter* o de disparos en primera persona, subgénero en el que el espacio virtual se centra en un arma de proyectiles desde la perspectiva de la primera persona. Tanto *Portal* como *Portal 2* pertenecen a estos géneros.

4. Los videojuegos *Portal* y *Portal 2*

Antes de empezar con la descripción de los juegos, creemos necesario contextualizar. Tanto *Portal* como *Portal 2* pertenecen a Valve Corporation, que es una empresa desarrolladora de videojuegos fundada en 1996, y de entre cuyos videojuegos destacan la saga *Half-Life* (1998-2004) o la de *Counter-Strike* (1999-2012) entre otros. Además, Valve Corporation destaca por poseer la plataforma de distribución digital más importante del mercado de videojuegos en la actualidad: Steam. Esta plataforma ofrece a sus usuarios la posibilidad de adquirir videojuegos para las plataformas PC, Mac y Linux y almacenarlos en una cuenta digital sin la necesidad de tenerlos permanentemente instalados. De este modo, en caso que el jugador desee jugar a uno de los videojuegos que posee en Steam, solamente tiene que descargarlo.

Como ya hemos mencionado, los géneros que mejor describen el estilo de juego de *Portal* y de *Portal 2* son el de rompecabezas y el de acción. Sin embargo, ¿cómo funciona la mecánica del juego para destacar en ambos géneros? A continuación, ahondaremos en la idea y la trama que hay tras ellos y, seguidamente, describiremos de manera breve el *gameplay* de ambos juegos.



Imagen 2: Tanto *Portal* como *Portal 2* son videojuegos presentados en primera persona, una vista propia de los *shooters* en la que el mundo se ve desde la perspectiva del protagonista.

4.1. *Portal*

El inicio de la primera entrega de los videojuegos es incierto. El avatar del jugador despierta en una habitación de lo que parece ser un laboratorio y, poco tiempo después, una voz le indica el camino a seguir hasta llegar al lugar en el que obtiene un arma de portales. A partir de este momento, la voz, que pertenece a un superordenador llamado GLaDOS (*Genetic Lifeform and Disk Operating System*) que, según parece está a cargo de las instalaciones en las que el avatar del jugador está aislado, le obliga a superar una serie de test.

Tras dieciocho pruebas y numerosas vejaciones, el sistema informático informa al jugador de la utilidad de las acciones llevadas a cabo en las instalaciones y pretende deshacerse de él. Entonces, Chell, haciendo uso de la tecnología de portales, se da a la fuga a través de las instalaciones. La pantalla final es la sala en la que se encuentra el superordenador y el objetivo del jugador consiste en luchar contra él y derrotarlo. Esta última parte es una de las que traduciremos y comentaremos en la parte práctica del trabajo.

4.2. *Portal 2*

Tal y como sucede en la primera entrega, el inicio de *Portal 2* también deja al usuario descolocado. El avatar, Chell, es decir, la misma mujer que protagonizaba las aventuras de la primera entrega, despierta en una habitación desordenada. Sin embargo, en esta ocasión no está sola, ya que consigo se halla un módulo de personalidad llamado Wheathley. Dicho núcleo de personalidad (una especie de robot esférico) guía al avatar por las actualmente deterioradas instalaciones en las que tuvo lugar *Portal* hasta topar con el arma de portales. Luego, Wheathley ofrece ayuda a Chell para escapar. Por desgracia, a causa de la torpeza de Wheathley, se reactiva al enemigo de *Portal*, GLaDOS.

Tal y como sucede en *Portal*, el superordenador ordena al jugador superar una serie de test en las instalaciones hasta que, en un momento dado, Wheathley le ayuda a escapar del circuito. Seguidamente, el usuario llega a la sala donde se encuentra GLaDOS en la que, por una serie de circunstancias, el jugador pone a cargo de las instalaciones a Wheathley. El núcleo, ávido de poder en tal posición de superioridad, nos traiciona e intenta deshacerse del avatar del jugador y de GLaDOS. Tras este episodio, el usuario recorre una parte de las instalaciones que muestran qué se esconde tras Aperture Science, la empresa que antaño había estado a cargo de las instalaciones. Tras volver al circuito de pruebas principal junto a GLaDOS y efectuar

más pruebas bajo la supervisión de Wheathley, el jugador se da a la fuga hasta luchar contra él. Tal y como sucede con el final de la primera entrega, la última pantalla de *Portal 2* será objeto de traducción y comentario en la parte práctica.

4.3. Gameplay de *Portal* y de *Portal 2*

Para entender qué sucede durante el transcurso de los videojuegos es de vital importancia tener en cuenta que uno de los mayores atractivos de ambas entregas es su capacidad de jugar con las leyes físicas. Esta capacidad de la que Chell se sirve, se obtiene mediante el uso de una de las armas más emblemáticas del mundo de los videojuegos, la *Aperture Science Handheld Portal Device* (ASHPD), un dispositivo que crea portales en superficies planas estableciendo una conexión física entre dos planos en un espacio tridimensional. A partir de aquí, los juegos plantean una serie de retos de lógica en los que el jugador tiene que usar su imaginación con los portales para superar satisfactoriamente los diferentes niveles.

Una vez aclaradas tanto las tramas como la mecánica de *Portal* y de *Portal 2*, nos disponemos a averiguar en qué consiste un campo tan especializado de la traducción como lo es el mundo de la localización.

5. Localización

Tras haber consultado el libro de Heather Maxwell Chandler titulado *The game localization handbook* (2005: 3-14), podríamos definir el proceso de localización como la traducción de productos multitextuales de *software*. Asimismo, el proceso de la localización de dichos productos de *software* va más allá de la simple traducción, pues a diferencia de la práctica habitual de la traducción que se centra en conservar la identidad de la cultura de salida, esta disciplina se caracteriza por intentar favorecer la cultura de llegada, ya que la aceptación del producto en la cultura receptora es más importante que su origen cultural.

Sin embargo, y como en este trabajo nos centramos en la traducción de dos fragmentos que pertenecen a dos videojuegos, podemos afirmar que la localización consiste en el proceso de traducción a otros idiomas y en la adecuación cultural de un videojuego. Además, la traducción que se suele realizar en el proceso de localización no solo engloba documentos textuales sino que, tal y como hemos visto en el apartado en el que hablábamos sobre los componentes de los videojuegos, también incluye la traducción de archivos de audio y video que forman parte del videojuego. Por otra parte, es conveniente tener en cuenta que aunque años atrás la localización se realizaba una vez la fase de creación del juego había llegado a su fin, hoy en día se realiza al mismo tiempo que se desarrolla el juego. Este modo de trabajo diferencia a esta disciplina de la traducción de todas las demás.

5.1. El proceso de localización

El proceso de localización consta de tres fases: la fase de planificación, la fase de producción y la fase final.

1. Fase de planificación: se trata de la fase en la que el videojuego aún se está produciendo y planificando. Es de vital importancia que los desarrolladores trabajen junto a los responsables del departamento de *marketing* y que lleven a cabo un estudio con tal de averiguar hasta qué punto es apropiado localizar el videojuego a un idioma determinado. Algunas de las decisiones que hay que tomar en esta fase son: cómo organizar los componentes en el código del videojuego, ver si contiene vocabulario vulgar, decidir si los subtítulos son necesarios, cómo llevar a cabo la sincronización labial para versiones localizadas o si la interfaz de usuario estará preparada para adaptarse a traducciones de más extensión.

2. Fase de producción: el desarrollador está en proceso de producir las versiones localizadas. Esto incluye tener los componentes traducidos, integrados y haber comprobado si son eficientes. Esta fase se centra en tareas específicas relacionadas con la organización de los componentes para su traducción, su integración al videojuego y la comprobación de las versiones localizadas. Es importante tener en cuenta cuándo se dispondrá de los componentes finales para poder traducirlos, qué métodos se usarán para organizarlos para los traductores, qué documentación necesitarán los traductores para entender el contexto de los componentes que están traduciendo, cómo los integrarán en el videojuego y cuándo será la fecha de lanzamiento.
3. Fase final: Llegados a este punto, se deben centrar los esfuerzos en terminar otros elementos que también tienen que ser localizados como manuales, embalajes y demos. También se crea un kit de localización que contiene los componentes necesarios para crear una versión localizada del juego con tal de facilitar la producción de futuras localizaciones.

5.2. Tipos de localización

Dentro de la localización, podemos encontrar dos maneras de realizarla:

- Localización parcial: consiste en la traducción del texto que aparece en el videojuego. No obstante, no se traducen las voces en *off*. Este método suele resultar rentable, ya que no se invierte ni tiempo ni dinero en traducir las voces en *off*, no se contratan actores de doblaje y, en consecuencia, no es necesario organizar sesiones de grabación ni se tienen que llevar a cabo otras tareas. Sin embargo, la experiencia para el jugador es más favorable. En algunos casos, se puede subtitular la voz en *off*. La localización exclusiva del texto suele ser arriesgada, ya que supone la alteración del código del juego, hecho que se traduce en más tiempo para desarrollarlo y probarlo.
- Localización completa: consiste en la traducción del texto, las voces en *off*, el manual y el embalaje y, en consecuencia, suele resultar la traducción más cara. Puede resultar un proceso costoso y complejo en caso de que los códigos no estén pensados para la localización y los componentes no estén bien organizados dentro del código. Una de las grandes ventajas de este tipo de localización, que suele reservarse para juegos con gran presupuesto, que

se conocen en la industria de los videojuegos como AAA⁶, es que el jugador compra un videojuego acorde con las necesidades específicas de su idioma.

5.3. Modelos de localización

Existen dos modelos básicos de localización según dos criterios: el modelo *in-house* y el modelo *outsourcing*. Seguidamente explicaremos en qué consiste cada uno.

En el modelo *in-house* el desarrollador es el responsable de la localización a otras lenguas y el encargado de coordinar el proyecto de principio a fin. Las empresas que emplean este modelo suelen tener un departamento de localización y trabajar con traductores *freelance*. Los traductores suelen trabajar en equipo bajo la supervisión del coordinador de localización quien colabora tanto con los localizadores como con el equipo original de desarrolladores. El proceso de localización suele empezar una vez se ha acabado o está a punto de acabarse el videojuego original. Los traductores suelen empezar el proyecto jugando al videojuego con tal de familiarizarse con su historia, sus personajes y sus mecánicas. Esto hace que el proceso de localización sea más largo, pero garantiza una mejor calidad del producto final, pues los traductores disponen de una base sólida de conocimientos sobre el mundo del videojuego para realizar la traducción.

Sin embargo, el modelo de localización más utilizado en la industria de los videojuegos es el *outsourcing*. Se suele encargar a un vendedor especializado en el proceso de localización entero. En consecuencia, este modelo suele resultar más caro que el modelo *in-house*. El vendedor especializado selecciona a los traductores que trabajarán en el proyecto y se encarga de la integración de los distintos componentes del videojuego con tal de crear diferentes versiones aptas para jugar. El vendedor también organiza la grabación del guión para realizar el *voiceover* en un estudio. Desde el punto de vista de un traductor, este modelo tiene la desventaja de que los traductores trabajan con un texto incompleto y descontextualizado que es susceptible de sufrir cambios. Esto a menudo comporta traducir archivos que finalmente no se acabarán utilizando o archivos cuya traducción tendrá que ser modificada dado los cambios acontecidos en el videojuego original. Cabe destacar que en casos como estos, las memorias de traducción son extremadamente útiles, pues permiten identificar las diferencias entre diferentes versiones del texto y conservar una porción relevante de la traducción anteriormente realizada. Aunque este modelo permite sacar

⁶ AAA: videojuegos con alto presupuesto que, generalmente, son juegos insignia en la industria de los videojuegos.

a la venta el producto localizado de manera simultánea al producto original, lo que se conoce como *sim-ship*⁷, la descontextualización con la que trabajan los traductores puede derivar en consecuencias dañinas para la calidad del texto audiovisual del producto.

Después de profundizar en la cuestión de la localización, hemos visto que el tipo de texto con el que estamos tratando resulta determinante a la hora de optar por un modo de traducción u otro. Por esta razón, y porque los videojuegos seleccionados para realizar este trabajo contienen elementos humorísticos que constituyen, además, un reto traductológico que se va a tratar en la parte práctica, seguidamente describiremos las características principales de una condición tan ambigua como el humor.

⁷*Sim-ship*: modelo de localización que consiste en la publicación del videojuego original y el localizado simultáneamente en territorios distintos.

6. Transcreación

Como hemos visto anteriormente, a menudo, cuando se habla de localización de videojuegos, una de las ideas que cobra más fuerza es el concepto de adecuar el mensaje del texto original a la cultura meta, pues uno de los principios de esta disciplina es que se debe priorizar el éxito de la traducción en la cultura meta antes que limitarse a traducir sin más el texto presentado en el documento original.

Por otra parte, y como bien sabemos, las dificultades englobadas por la localización suelen distar notablemente de los escollos traductológicos con los que tenemos que lidiar en otras disciplinas de la traducción, ya que la localización no solo se ocupa de la traducción del cuerpo textual, sino que, además de eso, se encarga de la traducción de este en relación a un contenido visual determinado. Este hecho a menudo deriva en una serie de restricciones, ya sea en relación al número de caracteres de la traducción o problemas de índole similar, que, en resumidas cuentas, suponen una serie de restricciones de más a las que el traductor tiene que prestar atención. Si a estos obstáculos le añadimos uno más, el uso de referencias humorísticas como medio de presentación del mensaje ya sea en forma de chistes, ironías u otras manifestaciones, obtendremos un combinado que, de buen seguro, supondrá una ardua tarea de traducción.

No obstante, y a fin de solucionar satisfactoriamente este embrollo de adversidades, el profesional de la traducción puede apelar a un concepto que, pese a su corto recorrido dada la juventud del campo de la localización de los videojuegos, puede suponer un revulsivo a la hora de solventar problemas de traducción colmados de restricciones impuestas por la naturaleza del texto con el trasfondo audiovisual y, al mismo tiempo, restricciones instauradas por la inclinación humorística de este.

Este concepto, que ya ha sido recogido por Carme Mangiron y Minako O'Hagan en su libro *Game Localization* (2013: 196), se conoce con el nombre de transcreación. Pero, ¿en qué consiste exactamente la transcreación? La idea de la transcreación como método de traducción reside en que, dentro de la disciplina de la localización y con tal de favorecer la adecuación del texto, el traductor puede dar preferencia al resultado que presentará en el texto meta sin necesidad de ceñirse al texto original hasta el punto de poder reinventar el mensaje original. Este método es, sin duda alguna, un método que, como la localización en general, prima el resultado por encima de la traducción original pero que, además, ensalza la capacidad de creación a la vez que rompe con las restricciones de la traducción. De este modo, y amparado bajo esta

transgresora pero reconocida estrategia, el traductor tiene licencia para desterrar la autoridad del texto original y concebir su propio original siempre que crea que su propuesta puede surtir un mayor efecto sobre la cultura receptora.

Asimismo, en traducciones de videojuegos cuyo máximo exponente sea una condición tan idiomática como el humor, el traductor puede recurrir a la transcreación como alternativa y, por ejemplo, sacarse un chiste de la manga. Cabe destacar que este concepto no debe confundirse con el concepto de la adaptación, puesto que mientras que esta estrategia de traducción mantiene un vínculo con el texto original y lo adapta, la transcreación lo desafía.

Con el subapartado sobre la transcreación concluye la primera parte del marco teórico, centrada en la localización. A continuación nos centraremos en otra disciplina clave para este trabajo como es el humor.

7. Humor

Sin ningún tipo de duda, el humor es una de las cualidades humanas más subjetivas. A pesar de ello, también es una de las cualidades que con más facilidad y naturalidad se manifiesta. Como veremos a continuación, estas características del humor condicionan el proceso de traducción en función de una serie de elementos que, de no ser correctamente reconducidos o adaptados, pueden avocar el ejercicio al fracaso.

Tanto *Portal* como *Portal 2* son videojuegos pródigos en referencias humorísticas. De hecho, el éxito de ambas entregas reside en buena parte a la hilaridad que transmiten al jugador. Para lograr el resultado deseado, ambas entregas se sirven de la frialdad, la falta de tacto y la maldad características de GLaDOS, un superordenador que, en más de una ocasión, no dudará en hacer comentarios de tono jocoso con el fin de minar la moral del avatar y, por consiguiente, del usuario.

Pero, ¿qué sabemos del humor? Es más, ¿qué sabemos de cómo lidiar con él sin echar el mensaje a perder? Para dar respuesta a estas preguntas, hemos acudido al libro *Humor y traducción: Los Simpson cruzan la frontera* (2008: 113-132) de Juan José Martínez Sierra, autor de uno de los pocos libros en español que analizan el tema de la traducción del humor en el campo audiovisual.

En primer lugar, y con el fin de tomar contacto con el concepto, procederemos a definir qué es humor, que tal y como indica Nash (1985: 9-10) es:

En primer lugar, un «género» o derivación en cultura, instituciones, actitudes, creencias, praxis típicas, objetos característicos, etc. En segundo lugar, un diseño, presentación, o contenido verbal característicos, por el que se indica y reconoce la intención humorística. Por último, una ubicación del lenguaje, ya sea palabra u oración que es indispensable para el chiste.⁸

De esta definición, y tal como certifica Martínez Sierra, se distingue entre «humor» y «acto del humor». Es decir, es humor todo aquello que provoca un efecto humorístico en el receptor sin intención de buscarlo premeditadamente, mientras que el acto humorístico es toda acción que, a diferencia del primero, sí busca provocar un efecto humorístico. Además, de dicha definición también se desprende que la cultura juega un papel esencial tanto a nivel colectivo como individual. Por otra parte, y para cerrar la definición del concepto, también creemos oportuno hacer hincapié en los cinco diferentes tipos de humor existentes según Zabalbeascoa (1993: 226): de entretenimiento, morboso, cáustico, inofensivo y pedagógico. Probablemente, y a

⁸ Traducción propia.

causa de las repetidas veces que GLaDOS anima al jugador a morir, la mayor parte del humor de las dos entregas que se analizan en este trabajo parte del humor morbosos.

Siguiendo con nuestro análisis, dentro del humor, y en especial en lo que estamos considerando como «acto del humor», los chistes son otro punto primordial que debemos estudiar. El chiste, definido por la *RAE* como «dicho u ocurrencia aguda y graciosa», o por *Merriam Webster* como «algo que se dice o se hace con el fin de provocar risa⁹», vive del conocimiento y, en general, de la experiencia compartida del emisor que lo cuenta y del receptor que lo recibe. De este modo, y trasladando este apunte al campo de la traducción, si el profesional de la traducción pretende entregar el mensaje humorístico, deberá evaluar los conocimientos y los gustos de los hablantes de la lengua meta, ya que, si bien podrá traducir sin más el mensaje, si lo que se dice no tiene sentido o, por otra parte, es considerado de mal gusto por los receptores de la lengua meta (como es el caso del humor negro), no obtendrá el resultado deseado. De hecho, tal y como el autor manifiesta Yule (1996: 85):

Nuestra habilidad para realizar interpretaciones de lo que no se escribe o dice tiene que basarse en las estructuras de conocimiento preexistentes. Dichas estructuras funcionan como patrones familiares de experiencias anteriores que utilizamos para interpretar nuevas experiencias. El término general para un patrón de este tipo se denomina esquema.

Así pues, podemos entender que, si los esquemas están determinados culturalmente, se puede dar un fallo de comunicación entre miembros de distintas comunidades que no compartan estructuras de conocimiento preexistentes.

En el campo de la traducción audiovisual, la estrategia para traducir un fragmento de humor o un chiste puede tomar dos caminos.

En primer lugar, el traductor puede optar por intentar conservar la misma chispa que el chiste o fragmento humorístico del texto original mediante una traducción idéntica o, al menos, muy cercana. Sin embargo, esta opción tan solo es posible siempre y cuando la cultura de origen y la de llegada compartan el mismo bagaje cultural. Para ilustrar este caso, creemos conveniente aportar un ejemplo de un chiste inglés que encontramos en el libro de Martínez Sierra:

*What is black and white and black and white and black and white?
A Newcastle fan rolling down a hill!*

⁹ Traducción propia.

En este caso, alguien que resida fuera de Inglaterra o que resida allí pero carezca de un mínimo de conocimientos futbolísticos no entenderá el chiste. Lo mismo sucederá con alguien de otro país sin interés por el fútbol a nivel internacional: lamentablemente, no podrá percibir la chispa humorística. Este es, por lo tanto, un referente que la cultura de origen no comparte con la cultura de llegada y que, en consecuencia, no puede traducirse de manera idéntica. Ante la imposibilidad de llevar a cabo este tipo de traducción, tenemos que recurrir a la segunda opción.

En caso de que el traductor encuentre escollos en la traducción de un fragmento humorístico a causa de la inexistencia o poca solidez de un referente en la lengua meta, es prioritario que, al menos, conserve la chispa humorística del texto original mediante una adaptación. De este modo, y volviendo a tomar el ejemplo del chiste inglés arriba mencionado, podríamos optar por la siguiente traducción:

¿Qué es verde y blanco, verde y blanco y verde y blanco?

Un hincha del Betis rodando colina abajo.¹⁰

Cabe destacar que esta opción tan solo sería posible siempre y cuando el primer chiste no estuviera enmarcado en un contexto marcadamente inglés que se quisiera conservar.

Entendemos, pues, que si nos aproximamos a la traducción del humor desde una concepción funcionalista, es decir, pretendiendo conservar la intención o propósito del chiste o fragmento humorístico original, será más sencillo hallar una traducción correcta.

7.1. Ironía

Por otro lado, dentro de la vastedad de recursos humorísticos con los que podemos encontrarnos en los juegos *Portal* y *Portal 2*, hay un recurso en concreto que recibe especial atención. Dicho mecanismo humorístico no es otro que la famosa ironía, que, durante el transcurso del juego, a menudo adquiere tintes cercanos al sarcasmo mordaz. De hecho, su uso por parte de los enemigos es tal y tan feroz que, en los fragmentos que nos proponemos analizar, su presencia es constante. En consecuencia, a fin de documentarnos sobre los matices que se esconden detrás del concepto de la ironía y de informarnos acerca del *modus operandi* que tendremos que adoptar para la correcta translación de este recurso, hemos recurrido al libro *La traducción del humor: las comedias inglesas en español* de Marta Mateo (1995).

¹⁰ Traducción propia.

El concepto de ironía va más allá de limitarse a aseverar que es la acción de decir algo queriendo decir otra cosa. Aunque esta afirmación esconde algo de verdad, hay otros componentes que dan sentido a la acción y que son necesarias para una correcta delimitación del término. La ironía depende del contexto y, especialmente, del tipo de relación que una palabra o palabras, expresión o expresiones o incluso acción o acciones mantienen con una situación determinada. Sin embargo, si ahondamos con más determinación en el concepto, caeremos en la cuenta de que la ironía, tal y como afirma Muecke (1969:19-20), consta de tres niveles:

1. Uno inferior, la situación tal y como la percibe la víctima, y uno superior, la situación desde el punto de vista del ironista. Cabe destacar que este elemento es el responsable del efecto humorístico, ya que, respectivamente, el nivel inferior y el nivel superior equivaldrían a la «subestructura» y a la «superestructura» necesaria para el humor según indica Nash.
2. Oposición entre los dos niveles. Ya sea con contradicciones, incongruencias, etc.
3. La inocencia de la víctima que ignora la existencia de un nivel superior o el ironista que finge ignorar su existencia.

Además, dichos elementos siempre van acompañados de un componente crucial para su satisfactoria presentación: la ambigüedad. De hecho, la ironía es un juego de la alteración de la realidad que, a pesar de su tergiversación, tiene por propósito hacerse entender.

Aunque, como ya sabemos, la traducción del humor y, por lo tanto de la ironía es más fácil o más difícil en función de la proximidad de las distintas culturas, en general, el humor basado en la ironía suele ser más traducible que el humor lingüístico o cultural. En su traducción, ya sea para imitarlos, sustituirlos o rechazarlos, se deberán tener en mente los recursos empleados por el ironista. Además, será necesario tener en cuenta la ambigüedad enunciativa desde tres puntos de vista: desde el del mensaje, desde el del emisor (será vital averiguar si la ironía es intencionada o no) y desde el del receptor (cuya tarea será la identificación de la ambigüedad).

De este modo, aplicando lo arriba mencionado a la traducción que el localizador debe llevar a cabo con las ironías que aparecen en un videojuego, el localizador actuará de manera inicial de receptor y, una vez haya descodificado el mensaje emitido por los desarrolladores (y emisores en este caso), se convertirá posteriormente en emisor y será el encargado de conseguir que la ironía latente se mantenga en la localización.

Además de tratar en profundidad las características de la ironía, Mateo (1995: 72-111) propone en su libro una clasificación del tipo de ironías. Así, la ironía aparece en situaciones como:

1. Elogiar para condenar
2. Condenar para elogiar
3. Simular estar de acuerdo con la víctima
4. Simular dar consejos o ánimos a la víctima
5. Preguntas retóricas
6. Simular duda
7. Simular error o ignorancia
8. Insinuación
9. Ironía por analogía
10. Ambigüedad
11. Simular omisión de censura
12. Simular defensa de la víctima
13. Tergiversación o afirmación falsa
14. Contradicción interna
15. Razonamiento engañoso
16. Atenuación
17. Exageración
18. Mostrar la ironía latente
19. Ironía estilística y parodia
20. Sátira

21. Ironía situacional

Además de la clasificación, Mateo ofrece una lista de estrategias y técnicas que se pueden adoptar en el momento de traducir un caso de ironía. Son las siguientes (1995: 71-72):

1. La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción literal.
2. La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción de «efecto equivalente».
3. La ironía del TO se convierte en ironía en el TM por medios diferentes a los utilizados en el TO.
4. La ironía del TO es realizada en el TM con alguna palabra o expresión.
5. La insinuación irónica del TO se vuelve más restringida y explícita en el TM.
6. La ironía del TO se convierte en sarcasmo en el TM (la crítica es ahora ostensible; no hay sensación alguna de contradicción).
7. El sentido oculto de la ironía del TO sale a la superficie en el TM. No hay por tanto ironía en el TM.
8. De la ambigüedad irónica del TO solo se traduce uno de los dos significados. No hay por tanto equívoco o ambigüedad en el TM.
9. La ironía del TO es sustituida en el TM por un «sinónimo» sin dos interpretaciones posibles.
10. La ironía del TO es explicada en una nota a pie de página en el TM.
11. La ironía del TO recibe una traducción literal sin ironía en el TM.
12. El TO irónico ha sido suprimido por completo en el TM.
13. Un TO no irónico se vuelve irónico en el TM.

Una vez analizadas las estrategias que podemos emplear con tal de resolver la traducción de referencias irónicas, cosa que aplicaremos en el marco práctico del trabajo, pasaremos a repasar las técnicas de traducción, puesto que también se usarán en dicho apartado.

8. Técnicas de traducción

Aunque mucho se ha hablado sobre la clasificación del tipo de técnicas que se deben tener en cuenta a la hora de realizar una traducción y haber consultado varias de ellas, con tal de diseccionar y defender las decisiones tomadas en la parte práctica, nos hemos decidido por emplear la lista de técnicas que aparece en el libro *Traducción y traductología: introducción a la traductología* de Amparo Hurtado (2002: 269-271), puesto que se ha consolidado en los últimos años como una lista de referencia en la disciplina de la traducción. Seguidamente, detallaremos en qué consisten las técnicas que, posteriormente, aplicaremos con tal de establecer el análisis práctico.

1. Adaptación: se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora. Por ejemplo sustituir *baseball* por «fútbol».
2. Ampliación lingüística: se añaden elementos lingüísticos. Este recurso se suele utilizar especialmente en interpretación consecutiva y doblaje. Por ejemplo traducir: *no way* por «de ninguna de las maneras» en vez de «en absoluto» manteniendo el mismo número de palabras. Es justo lo contrario que la compresión lingüística.
3. Amplificación: se introducen precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, notas del traductor. Por ejemplo: añadir «mes del ayuno para los musulmanes» junto a «Ramadán».
4. Calco: se traduce literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural, como es el caso de «normal school» x *école normal*.
5. Compensación: se introduce en otro lugar del texto traducido un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece en el texto original.
6. Compresión lingüística: se sintetizan elementos lingüísticos. Es un recurso especialmente utilizado en interpretación simultánea y subtitulación (*Yes, so what?* x «¿Y?»). Es justo lo contrario que la amplificación lingüística.
7. Creación discursiva: se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto. Por ejemplo: traducir el título de la película *Rumble Fish* por «La ley de la calle».

8. Descripción: se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma y/o función. Ejemplo: *panetone* x «bizcocho tradicional que se toma en Noche Vieja en Italia».
9. Elisión: no se formulan elementos de información presentes en el texto original. Tomando un ejemplo anterior consiste en eludir «el mes de ayuno» como aposición a «Ramadán».
10. Equivalente acuñado: se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en una lengua meta, como es el caso de *as like as two peas* por «como dos gotas de agua».
11. Generalización: se utiliza un término más general o neutro: *guichet*, *fenetre* o *devanture* en lugar de *window*).
12. Modulación: se efectúa un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original; puede ser léxica y estructural. Ejemplo: *golfo árabigo* o *golfo pérsico* según la adscripción ideológica).
13. Particularización: se utiliza un término más preciso o concreto: *window* por *guichet*.
14. Préstamo: se integra una palabra o expresión de otra lengua tal cual. Puede ser puro (sin ningún cambio, como por ejemplo (utilizar en español «lobby» o neutralizado (transliteración de la lengua extranjera: «gol», «fútbol», «líder», «mítin»).
15. Sustitución: se cambian elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos) o viceversa. En un contexto árabe, por ejemplo, «llevarse la mano al corazón» significa «gracias».
16. Traducción literal: se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión: *as like as two peas* por «como dos guisantes».
17. Transposición: se cambia la categoría gramatical: traducir *he will be soon back* por «no tardará».
18. Variación: se cambian elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios de tono textual, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc. (marcas dialectales para la caracterización de personajes).

Por otra parte, y también para solucionar otra vertiente práctica que nos ocupa, procedemos a exponer una lista de errores de traducción del libro *Traducción y traductología: introducción a la traductología* (2002: 20-46) anteriormente mencionado.

1. Falso sentido: falta de traducción que resulta de una mala apreciación del sentido de una palabra o de un enunciado en un contexto dado, sin llegar a causar contrasentido o sinsentido.
2. Contrasentido: atribuir a una palabra o a un grupo de palabras un sentido erróneo o, de otro modo más general, traicionar el pensamiento del autor del texto de partida.
3. Sin sentido: dar a un segmento del texto de partida una formulación en lengua de llegada totalmente desprovista de sentido o absurda.
4. Adición: introducir de manera injustificada en el texto de llegada elementos de información superfluos o efectos estilísticos ausentes del texto de partida.
5. Omisión no traducir, de modo injustificado, un elemento de sentido o un efecto estilístico del texto de partida.
6. Hipertraducción: efecto de método que consiste en elegir sistemáticamente entre varias posibilidades de traducción aceptables, traducción literal incluida, el giro cuya forma se aleja más de la expresión original.
7. Sobretraducción: traducir explícitamente elementos del texto de partida que la lengua de llegada mantendría generalmente implícitos.
8. Subtraducción: no introducir en el texto de llegada las compensaciones, ampliaciones o explicitaciones que exigiría una traducción idiomática y conforme al sentido del texto de partida.

Después de exponer las técnicas de traducción y catalogar los tipos de errores que se pueden dar en una traducción, nos disponemos a abordar la parte práctica mediante el comentario traductológico.

9. Comentario traductológico

Una vez realizada la traducción de ambos fragmentos del videojuego, procedemos a analizar el resultado propuesto y, al mismo tiempo, justificaremos las elecciones por las que hemos optado. Además, con el fin de llevar a cabo un control de calidad de la traducción que se propone y averiguar si esta estaría capacitada para ser publicada en un ámbito profesional, estableceremos una comparación entre el producto oficial que la empresa Valve sacó a la venta y nuestra propuesta.

En primer lugar, se efectuará el análisis y justificación de las traducciones que hemos ofrecido en el primer fragmento de *Portal* y, seguidamente, se realizará un segundo análisis que consistirá en la comparación de algunas de las soluciones que proponemos con las soluciones que aparecen en el producto oficial. Por último, pasaremos a establecer una clasificación del tipo de referencias irónicas con las que nos hemos encontrado en dicho fragmento y de las estrategias de traducción que hemos utilizado. Del mismo modo, se repetirá dicho proceso con el fragmento de *Portal 2*.

Los ejemplos se presentarán en pares de cadenas textuales con el texto original en inglés (ING) y su traducción al español (ESP). En caso de hacer referencia a un término o expresión determinado de una cadena textual, este aparecerá subrayado.

9.1. *Portal*

9.1.1. Análisis y justificación

Caso 1

(ING) Well, you found me. Congratulations.

(ESP) Enhorabuena, me has encontrado.

En el primer caso, hemos recurrido a la estrategia de traducción conocida con el nombre de «compensación», ya que hemos optado por introducir en otro lugar del texto traducido un elemento de información que, a pesar de poderse reflejar en el mismo lugar en el que aparece situado en el texto original, no aporta ninguna ventaja. De este modo, se ha omitido el término inicial *well*, que podría traducirse por «bueno», para sustituirlo por el término español «enhorabuena». De este modo, conseguimos eliminar un elemento de información superfluo para obtener una traducción más sólida y natural en español.

Caso 2

(ING) *Because despite your violent behavior, the only thing you've managed to break so far is my heart.*

(ESP) Porque a pesar de tu violenta conducta, lo único que has roto hasta ahora es mi corazón.

En este caso, a pesar de que la traducción inicialmente propuesta había sido «Porque a pesar de tu violenta conducta, lo único que has conseguido romper hasta ahora es mi corazón», durante la fase revisión, observamos que la estructura «conseguido romper» era una traducción literal del inglés que, a pesar de funcionar en la oración, era demasiado forzada frente a la estructura «que has roto», mucho más simple y natural.

Caso 3

(ING) *That thing is probably some kind of raw sewage container.*

(ESP) Probablemente ese cachivache de ahí es algún tipo de contenedor de aguas residuales.

Este es un claro ejemplo de particularización, ya que a pesar de optar por el término «cosa» para referirnos al objeto que ha caído al suelo, ya que se desconoce qué es o qué función tiene, hemos traducido el término ambiguo *thing* por «cachivache», un término más preciso y concreto que ofrece variedad léxica al cuerpo textual.

Caso 4

(ING) *That crazy thing is not part of any test protocol.*

(ESP) Ese aparato no forma parte de ningún protocolo de pruebas.

Como en el caso anterior, se trata de una particularización. Esta vez hemos traducido *thing* por «aparato». Además, cabe destacar que en esta ocasión también hemos aplicado una elisión, pues el adjetivo *crazy* ha desaparecido ante la imposibilidad de traducir el sintagma.

Caso 5

(ING) *Huh? That core may have had some ancillary responsibilities.*

(ESP) Vaya, ese núcleo estaría a cargo de responsabilidades secundarias.

En primer lugar, la traducción de la onomatopeya inglesa *huh* por el término español «vaya» en vez de por la onomatopeya española «eh» es un cambio de elementos lingüísticos, ya que entendemos que el tono textual del texto original parte desde la sorpresa y la decepción y que «vaya» se ajusta mejor a dichas emociones que «eh», que tan solo representaría sorpresa. En segundo lugar, en vez de traducir de manera literal el sintagma *may have had* por «habría tenido», traducción que habría supuesto un calco, hemos recurrido a la estrategia de traducción conocida con el nombre de transposición y la traducción propuesta ha sido la locución preposicional «estar a cargo de».

Caso 6

(ING) *The talking is over.*

(ESP) Fin de la conversación.

De nuevo, nos encontramos con una transposición a la hora de solventar la traducción, ya que mientras que en la oración en inglés *over* es un atributo, su equivalente en la oración en español es un sustantivo.

Caso 7

(ING) *Unfortunately, as much as I'd love to, now, I can't get the neurotoxin into your head any faster.*

(ESP) Por desgracia, y aunque ahora me encantaría, no puedo acelerar la entrada de neurotoxinas en tu cabeza.

En esta ocasión, con el fin de evitar la traducción artificial de la oración en inglés «no puedo meterte las neurotoxinas en la cabeza más rápido», nos hemos inclinado por aplicar una compensación doble y, en consecuencia, en el texto meta no aparece el vocablo «rápido», que sería el homólogo del adjetivo inglés *faster*, sino que el equivalente utilizado es el verbo español «acelerar». Al mismo tiempo, el verbo inglés *get* ha pasado a convertirse en el sustantivo «entrada».

Caso 8

(ING) *Liked by no one. A bitter unlikable loner whose passing shall not be mourned.'* *SHALL NOT BE MOURNED. That's exactly what it says. Very formal. Very official. It also says you were adopted. So that's funny too.*

(ESP) «A nadie le gusta. Una marginada solitaria y amargada cuya muerte no debería ni llorarse». Eso es exactamente lo que pone. Muy formal. Muy oficial. También dice que eres adoptada. Cosa que también encuentro graciosa.

Aunque la traducción literal de la oración en inglés *So that's funny too* al español sería «Eso también es gracioso» y pese a tener en cuenta que la estrategia de nuestro rival en el videojuego consiste en mofarse del jugador mediante ironías mientras que, al mismo tiempo, pretende producir un efecto humorístico en él, creemos que, dada que la clasificación PEGI¹¹ del videojuego es de 12 años y, por lo tanto, su lenguaje debe ser suave, es recomendable encauzar la oración a una opinión personal de GLaDOS y traducirla como «cosa que también encuentro graciosa». De este modo, se evitarían conflictos u ofensas directas a la gente adoptada.

Caso 9

(ING) *Speaking of curiosity, you're curious about what happens after you die, right?*

(ESP) Hablando de curiosidad, sientes curiosidad por lo que hay después de la muerte, ¿no?

Pese a que la traducción de la oración inglesa *what happens after you die* por la oración española «qué pasa después de la muerte» sería totalmente plausible en términos gramaticales, la expresión idiomática equivalente en español no utiliza el verbo «pasar», sino el verbo «haber». Por consiguiente, la traducción resultante es «lo que hay después de la muerte» y, de este modo, nos hemos servido de una adaptación.

¹¹Información Paneuropea sobre Juegos que se estableció con el objeto de ayudar a los progenitores europeos a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir juegos de ordenador.

9.1.2. Comparación

Caso 10

(ING) *Because despite your violent behavior, the only thing you've managed to break so far is my heart.*

(ESP oficial) Porque, a pesar de tu comportamiento violento, lo único que has roto es mi corazón.

(ESP propuesta) Porque a pesar de tu violenta conducta, lo único que has roto hasta ahora es mi corazón.

En la oración del producto oficial hemos detectado un error de traducción conocido con el nombre de omisión, ya que el traductor no ha traducido de manera injustificada el elemento de sentido del texto de partida *so far*.

Caso 11

(ING) *Pick it up and just stuff it back into me.*

(ESP oficial) Cógela y devuélvemela.

(ESP propuesta) Cógela y reengánchamela.

En este caso, creemos que para traducir la oración *stuff it back into me* sería más apropiado optar por un verbo que recoja tanto el significado de «devolver» como el significado de «meter», ya sea un verbo como el que se propone, «reenganchar», o un verbo similar como «reconectar».

Caso 12

(ING) *That thing is probably some kind of raw sewage container. Go ahead and rub your face all over it.*

(ESP oficial) Seguro que es una especie de tubo sinfónico de alcantarilla. Venga, toquetéalo más.

(ESP propuesta) Probablemente ese cachivache es una especie de contenedor de aguas residuales. Adelante, restríégate bien la cara contra él.

Este es probablemente uno de los casos en los que la traducción oficial y la traducción propuesta más divergen. Mientras que el traductor del producto oficial se ha decantado

por aplicar una particularización al usar el sintagma preciso «tubo sinfónico de alcantarilla», en nuestro caso hemos optado por ceñirnos al texto de partida y proponer la traducción literal «contenedor de aguas residuales». Aunque la translación del mensaje se completa de manera satisfactoria en ambas traducciones, cada una de ellas presenta tanto ventajas como desventajas. Mientras que la traducción «tubo sinfónico de alcantarilla» sería del agrado de todos los consumidores que mantienen o han mantenido contacto con el campo especializado de la fontanería y dejaría algo desubicados a los que no disponen de dichos conocimientos, la traducción «contenedor de aguas residuales» complacería al perfil de jugador medio, pero no deleitaría al grupo instruido en fontanería.

No obstante, y teniendo en cuenta que un gran sector de los consumidores de videojuegos son niños o preadolescentes que carecen de los conocimientos necesarios para entender la traducción especializada, quizá sería más apropiada la traducción que proponemos. Por otra parte, la traducción de *rub your face all over it* por «toquetéalo más» del producto oficial presenta errores de traducción. En primer lugar, hay una omisión, ya que se elude la traducción de *face* y, por otro lado, una subtraducción, pues la traducción del verbo inglés *rub* por el verbo español «toquetear» no explicita del todo el significado del primero.

Caso 13

(ING) *Huh? That core may have had some ancillary responsibilities.*

(ESP oficial) Vaya. El chip debería tener algún tipo de preprogramación.

(ESP propuesta) Vaya, ese núcleo estaría a cargo de responsabilidades secundarias.

Esta vez, a la hora de traducir el término inglés *core*, mientras que la solución ofrecida por la traducción oficial es el término español «chip», la solución que sugerimos en nuestra propuesta es el término español «núcleo». Pese a que desconocemos la razón por la que el traductor del producto oficial utilizó el préstamo neutralizado «chip», si analizamos las acciones que hemos realizado segundos antes en el videojuego, caemos en la cuenta de que lo que nuestro avatar carboniza en el incinerador de Aperture Science no es un chip, sino un núcleo. Este hecho nos lleva a pensar que en la traducción oficial aparece un falso sentido dada la mala apreciación del sentido de la palabra *core*. Por otra parte, el término español «preprogramación» no es fiel al sintagma inglés *ancillary responsibilities*, ya que no reporta la misma idea.

Caso 14

(ING) *That thing you burnt up isn't important to me. It's the fluid catalytic cracking unit. It made shoes for orphans.*

(ESP oficial) Eso que has achicharrado me daba igual. Es la unidad catalítica de fluidos. Fabrica zapatos para los huerfanitos.

(ESP propuesta) Eso que acabas de quemar no me importa. Era la unidad de cráqueo catalítico de fluidos. Fabricaba zapatos para huérfanos.

En esta ocasión, mientras que la traducción oficial para la oración inglesa *It's the fluid catalytic cracking unit* es «Es la unidad catalítica de fluidos», tras haber llevado a cabo un proceso de documentación, hemos llegado a la conclusión de que el sintagma correcto en español en el sector de la refinería no se corresponde con el de la traducción oficial, sino con el sintagma «cráqueo catalítico de fluidos», por lo que, de nuevo, detectamos un falso sentido. Además, la concordancia de los tiempos verbales de la traducción oficial es incorrecta pues, aunque la combinación de tiempo pasado y presente es posible en inglés, como sucede en *That thing you burnt up isn't important to me. It's the fluid catalytic cracking unit. It made shoes for orphans.*, de ninguna manera lo es en español, tal y como se aprecia en la traducción oficial: «Eso que has achicharrado me daba igual. Es la unidad catalítica de fluidos. Fabrica zapatos para los huerfanitos». Por último, cabe destacar la buena solución que ofrece el texto oficial para el término inglés *orphans*, que traduce por «huerfanitos» añadiendo un diminutivo que consigue maximizar el efecto pretendido por el texto original.

9.1.3. Identificación del tipo de ironías

Caso 15

(ING) *Because despite your violent behavior, the only thing you've managed to break so far is my heart.*

(ESP propuesta) Enhorabuena, me has encontrado. ¿Valió la pena? Porque a pesar de tu violenta conducta, lo único que has roto hasta ahora es mi corazón.

La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción literal. Tergiversación o afirmación falsa.

Caso 16

(ING) *Nevermind, it's a mystery I'll solve later, by myself, because you'll be dead.*

(ESP propuesta) No importa, ya resolveré este misterio luego. A solas. Porque tú estarás muerta.

La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción literal. Mostrar la ironía latente.

Caso 17

(ING) *That thing is probably some kind of raw sewage container. Go ahead and rub your face all over it. Maybe you should marry that thing since you love it so much! Do you want to marry it? WELL I WON'T LET YOU! How does that feel?*

(ESP propuesta) Probablemente ese cachivache es una especie de contenedor de aguas residuales. Adelante, restriégate bien la cara contra él. Quizá deberías casarte con él si es que tanto lo quieres! ¿Quieres casarte con él? ¡Pues no pienso permitirte! ¿Qué tal sienta eso?

La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción literal. Simular estar de acuerdo con la víctima. Simular dar consejos o ánimos a la víctima. Preguntas retóricas.

Caso 18

(ING) *Huh? That core may have had some ancillary responsibilities. I can't shut off the turret defences. Oh well. If you want my advice, you should just lie down in front of a rocket. Trust me. It will be a lot less painful than the neurotoxin. Allright. Keep doing whatever it is you think you're doing. Killing you and giving you good advice aren't mutually exclusive. The rocket really is the way to go.*

(ESP propuesta) Vaya, ese núcleo estaría a cargo de responsabilidades secundarias. No puedo apagar las torretas de defensa. Bueno, si quieres mi consejo, deberías tumbarte frente a un misil. Créeme, será mucho menos doloroso que las neurotoxinas. Bien, sigue haciendo lo que creas que estás haciendo. Matarte y ofrecerte consejo no son mutuamente exclusivos. No bromeo cuando digo que el misil es la vía rápida.

La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción literal. Simular dar consejos o ánimos a la víctima.

Caso 19

(ING) *That thing you burnt up isn't important to me. It's the fluid catalytic cracking unit. It made shoes for orphans. Nice job breaking it, hero.*

(ESP propuesta) Eso que acabas de quemar no me importa. Era la unidad de cráqueo catalítico de fluidos. Fabricaba zapatos para huérfanos. Te has lucido rompiéndolo, heroína.

La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción literal. Tergiversación o afirmación falsa. Razonamiento engañoso. Mostrar la ironía latente. Ironía estilística y parodia.

Caso 20

(ING) *I'd just like to point out that you were given every opportunity to succeed. There was even going to be a party for you. A big party, that all of your friends were invited to. I invited your best friend, 'the Companion Cube'. Of course, he couldn't come, because you murdered him. All your other friends couldn't come either, because you don't have any other friends because of how unlikable you are. It says so right here in your personnel file; 'Unlikable'. Liked by no one. A bitter unlikable loner whose passing shall not be mourned.' SHALL NOT BE MOURNED. That's exactly what it says. Very formal. Very official. It also says you were adopted. So that's funny too.*

(ESP propuesta) Me gustaría remarcar que te di todas y cada una de las oportunidades de triunfar. Incluso se iba a celebrar una fiesta en tu honor. Una gran fiesta a la que habían sido invitados todos tus amigos. Había invitado a tu mejor amigo, «el Cubo de Compañía». Por descontado, no iba a venir porque lo asesinaste. Tus otros amigos tampoco habrían venido, porque eres tan desagradable que ni tienes amigos. Lo dice aquí, en tu expediente: «desagradable. A nadie le gusta. Una marginada solitaria y amargada cuya muerte no debería ni llorarse». Eso es exactamente lo que pone. Muy formal. Muy oficial. También dice que eres adoptada. Cosa que también encuentro graciosa.

La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción de efecto equivalente. Tergiversación o afirmación falsa. Razonamiento engañoso. Exageración. Sátira.

Caso 21

(ING) Neurotoxin... So deadly... Choking... Hahahaha... I'm kidding. When I said 'Deadly Neurotoxin', the 'Deadly' was in massive "sarcasm quotes". I could take a bath in this stuff, put it on cereal, rub it right into my eyes. Honestly, it's not deadly at all. To me... You on the other hand are going to find its deadliness a lot less funny.

(ESP propuesta) Neurotoxinas... Tan mortíferas... Me ahogo... Jajajaja... Bromeo. Cuando he dicho «Neurotoxinas Mortíferas», el «mortíferas» iba entre enormes comillas de sarcasmo. Podría darme un baño en esta cosa, comérmelo con cereales, frotármelo en los ojos... Sinceramente, no son mortíferas en absoluto. Para mí. Tú, en cambio, vas a encontrar su letalidad mucho menos divertida.

La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción literal. Tergiversación o afirmación falsa. Razonamiento engañoso. Mostrar la ironía latente. Ironía estilística y parodia.

Caso 22

(ING) I have your brain scanned and permanently backed up in case something terrible happens to you, which it's just about to. Don't believe me? Here, I'll put you on... "Hello" That's you! That's how dumb you sound! You've been wrong about every single thing you've ever done, including this thing. You're not smart. You're not a scientist. You're not a doctor. You're not even a full-time employee. Where did your life go so wrong?

(ESP propuesta) Tengo tu cerebro escaneado y permanentemente replicado en copias de seguridad en caso de que te pase algo horrible, cosa que está a punto de suceder. ¿No me crees? Mira, voy a hacerte hablar... «Hola» ¡Esa eres tú! ¡Así de ridícula sueñas! Te has equivocado en todo lo que has hecho en tu vida, incluyendo esto. No eres lista. No eres científica. No eres doctora. Ni tan solo eres una empleada a jornada completa. ¿Cuándo perdiste el rumbo?

La ironía del TO se convierte en ironía en el TM con traducción literal. Insinuación. Exageración. Mostrar la ironía latente. Preguntas retóricas.

9.2. Portal 2

9.2.1. Análisis y justificación

Caso 23

(ING) *I'm pretty sure it's a problem with the light. I think the light's on the blink.*

(ESP) Estoy bastante seguro de que es un problema con la luz, algún fusible debe de estar fundido.

En este caso, con tal de evitar una traducción redundante, hemos optado por traducir la segunda oración practicando una particularización al sintagma entero, pues en vez de traducir de manera literal «Estoy bastante seguro de que es un problema con la luz, la luz debe de estar averiada», nos hemos decantado por especificar cuál puede haber sido el motivo de este fallo. De este modo las oraciones propuestas se complementan, ya que la segunda es la causante de la primera.

Caso 24

(ING) *Alright. Didn't go for that, I see. Knew I was lying. Point to you. But you still are inhaling neurotoxin. So, point deducted.*

(ESP) Vale, ya veo, no te lo has tragado. Sabías que era un farol. Un punto para ti, pero sigues inhalando neurotoxinas, así que te lo resto.

Para sortear el escollo traductológico que suponía el adjetivo inglés *deducted*, cuya traducción literal sería «descontado», hemos recurrido a la estrategia traductológica de la transposición, pues hemos traducido dicho adjetivo por el verbo español restar.

9.2.2. Comparación

Caso 25

(ING) *According to the control panel light up there, the entire building's going to self destruct in about six minutes. I'm pretty sure it's a problem with the light. I think the light's on the blink. But just in case it isn't, I actually am going to have to kill you. As discussed earlier.*

(ESP oficial) Como dice el panel de control luminoso de ahí, el edificio entero se autodestruirá en seis minutos. Me da que es un problema con las bombillas del panel,

creo que hay alguna fundida, pero por si acaso no es de las bombillas, voy a tener que matarte.

(ESP propuesta) Según el panel de control de ahí arriba, el edificio entero se autodestruirá en unos seis minutos. Estoy bastante seguro de que es un problema con la luz, algún fusible debe de estar fundido. Pero en caso de no ser así, bueno, voy a tener que matarte yo tal y como habíamos acordado previamente.

En primer lugar, el traductor del producto oficial ha cometido una adición, pues ha supuesto sin tener en cuenta el texto original que el problema residía en el panel luminoso en vez de en algún punto de la instalación de luz. Asimismo, este error no puede considerarse una particularización, ya que en el juego las instalaciones están ardiendo y el panel que se menciona permanece intacto. Por otra parte, el traductor del producto oficial ha cometido una omisión, ya que no ha traducido de manera injustificada el elemento de sentido de la oración original *As discussed earlier* que dota al texto de temporalidad.

Caso 26

(ING) *The harder you breathe, the more neurotoxin you'll inhale. It's bloody clever, this stuff. Seriously, it's devilish.*

(ESP oficial) Cuanto más aire cojas al correr, más neurotoxinas vas a inhalar. Qué astuto soy, ¿eh? Diabólico.

(ESP propuesta) Cuanto más rápido respire, más neurotoxinas inhalarás. Esta costa es condenadamente ingeniosa. En serio, es diabólica.

La traducción de *It's bloody clever, this stuff. Seriously, it's devilish* por «¿Qué astuto soy, ¿eh? Diabólico» es un contrasentido, dado que el traductor ha atribuido a un grupo de palabras un sentido erróneo. Mientras que el pensamiento del autor del texto de partida pretende complementar con los descriptivos *bloody clever* y *devilish* al sintagma *stuff* es decir, a las neurotoxinas de las que se está hablando, el traductor del producto ha entendido que los adjetivos describían a nuestro enemigo en el videojuego.

10. Conclusiones

Tras finalizar tanto el marco teórico como el práctico, hemos llegado a una serie de conclusiones que expondremos a continuación con tal de aportar nuestro grano de arena al ámbito de la investigación del mundo de la traducción.

Probablemente, la conclusión más llamativa de todas radica en el hecho de que aunque *Portal* y *Portal 2* son videojuegos cuya localización al español está oficializada y que se pueden adquirir con total normalidad, uno de los fragmentos de la traducción que hemos analizado, concretamente la traducción de *Portal*, podría presentar un mejor resultado que el que actualmente se brinda a los consumidores, ya que el fragmento de la última parte del videojuego que hemos analizado presenta una serie de errores de traducción tales como omisiones o falsos sentidos que, probablemente, también están presentes no solamente en este fragmento, sino a lo largo de todo el videojuego. Por otra parte, y en cuanto a la segunda entrega, pese a detectar la presencia de algún error de traducción, el cuerpo textual presentado en el producto oficial goza de una mayor solidez que nos lleva a pensar que el traductor o equipo de traducción detrás de las traducciones de ambos proyectos no era el mismo, puesto que las soluciones presentadas distan notablemente entre sí. Mientras que en la primera entrega apenas observamos soluciones ingeniosas, la segunda se caracteriza por estar plagada de soluciones creativas que dotan al fragmento analizado de una gran sensación de dinamismo y continuidad que actúan de catalizador frente al público receptor y que, de este modo, catapultan la traducción a convertirse en un buen ejemplo de cómo localizar un videojuego. Cabe destacar que, dadas las diferencias entre la traducción de los fragmentos de uno y otro videojuego, es altamente probable que los modelos de localización de uno y otro juego sean distintos y quizá *Portal* ha sido traducido siguiendo el modelo *outsourcing*. Del mismo modo, la solidez que presentan las soluciones de *Portal 2* nos lleva a pensar que, en este caso, también se ha seguido el modelo *outsourcing* pero con mucho más rigor que en la primera entrega. Es probable que a los ojos de los usuarios, el éxito de *Portal* acrecentara la trascendencia de los errores que aparecen en el videojuego y, en consecuencia, como Valve también era la empresa encargada de un lanzamiento tan esperado como *Portal 2*, esta aplicara el modelo *outsourcing* más categóricamente con tal de reducir los errores de localización y mejorar la calidad del producto.

Uno de los grandes aportes de este estudio ha sido la investigación realizada sobre la disciplina de la localización de videojuegos, ya que, aún y haber cursado una asignatura de traducción audiovisual durante la carrera en la que se repasaron

disciplinas como la subtitulación o el doblaje, prácticamente no disponíamos de conocimientos sobre este. De esta manera, no solamente hemos aprendido en qué consiste exactamente la localización de videojuegos, sino de forma más general qué componentes son los que forman un videojuego o en qué consiste la idea de la interfaz. Además, con tal de encauzar el trabajo práctico, también nos hemos documentado sobre los procesos, tipos y modelos de localización de la mano de bibliografía específica de auténticos referentes de la localización en España como Carme Mangiron. Todo lo mencionado nos proporciona una formación introductoria al mundo de la traducción de videojuegos y nos asegura una suave transición al que constituirá nuestro siguiente paso formativo.

Cabe destacar que, aunque antes de iniciar el trabajo habríamos entendido las soluciones ofrecidas en *Portal 2* como algo pretenciosas dado el estilo de alejarse o no ceñirse del todo al texto original del traductor o equipo de traducción, actualmente entendemos que, en la disciplina de la localización y con tal de favorecer la experiencia del público receptor al jugar al videojuego, es totalmente aceptable distanciarse del texto que se nos presenta. De hecho, gracias a este trabajo hemos establecido una toma de contacto con conceptos especializados del ámbito de la localización como, por ejemplo, la transcreación, que constituyen un buen referente al que acudir en busca de respuestas en caso de lidiar con una traducción audiovisual cuya traducción requiera de soluciones ingeniosas y creativas.

Además, y siguiendo en esta línea, este trabajo ha actuado de puente con el apasionante mundo de la traducción de referentes culturales, pues, aunque durante la carrera nos habíamos encontrado con algunos referentes culturales de difícil traducción en traducción publicitaria, apenas habíamos podido explorar el ámbito de la traducción humorística. Asimismo, hemos asimilado que cuando el tema que nos ocupa es la traducción de humor y siempre desde una concepción funcionalista, es prioritario establecer una serie de referentes equivalentes entre el texto original y el texto meta que, pese a distar entre sí, conduzcan a los receptores del texto meta a una serie de experiencias o vivencias de índole similar que las que reporta el texto primero. Además, y con tal de analizar el tipo de humor que más presencia tiene en los fragmentos seleccionados, hemos estudiado con detenimiento en qué consiste la ironía y hemos aprendido a clasificarla. Del mismo modo, hemos llegado a la conclusión de que no es el referente humorístico más arduo de traducir, ya que, generalmente, puede solucionarse con una traducción literal, puesto que la traducción suele conservar los dos niveles de contraposición que posee en el texto original. No

obstante, la clasificación de tipos de ironía existentes ha sido de gran utilidad para clasificar las ironías presentes en los fragmentos audiovisuales escogidos.

Inciendiando en este tema, si nos ceñimos al ejercicio llevado a cabo a la hora de clasificar las ironías, caemos en la cuenta de que hay una diferencia notable entre la cantidad de ironías que hay en *Portal* y la que hay en *Portal 2*. De hecho, mientras que en el fragmento escogido de la primera entrega hemos detectado ocho casos de ironía, en el de *Portal 2* no hemos detectado ninguno. En primer lugar, esto se debe a que el personaje principal de *Portal* y de *Portal 2* no es el mismo. Mientras que GLaDOS, enemigo de la primera entrega, es pródigo a la hora de emplear referencias irónicas que encajan a la perfección con su personalidad, Wheatley, el enemigo de la segunda entrega, suele utilizar referencias humorísticas de otra índole que, como en el caso anterior, también van más acorde con su obtuso carácter. No obstante, y reflexionando sobre las ironías de *Portal*, podemos concluir que, aunque siete de ellas han sido traducidas mediante la traducción literal y una mediante la traducción equivalente, presentan bastante variedad en cuanto a su clasificación. Encontramos desde preguntas retóricas, simulación de consejos o exageraciones hasta las más comunes: mostrar la ironía latente y tergiversaciones.

Por otro lado, con tal de justificar las elecciones que hemos tomado al realizar la traducción, hemos recuperado el contacto con la que debería ser la lista de referencia de todo traductor a la hora de establecer técnicas de traducción. Esto ha servido para apuntalar nuestros conocimientos teóricos aplicados a la práctica y refrescar conceptos que, pese haber estado presentes durante la mayor parte de la carrera, habían caído en el olvido. De este modo, hemos ganado una seguridad de la que no disponíamos a la hora de alegar por qué nos hemos decantado por una elección determinada y no por otra que, probablemente, pueda resultar de gran utilidad en lo que versa a la justificación de decisiones ante clientes con los que podamos trabajar a nivel profesional en un futuro cercano. De hecho, con la elaboración del estudio también hemos rememorado cuáles eran los errores más comunes en el mundo de la traducción y, como hemos demostrado, cómo detectarlos o evitarlos.

Por supuesto, con la confección de este trabajo, también hemos desplegado y agudizado nuestras habilidades de documentación y, de hecho, gracias a ellas, hemos dado con recursos de valor incalculable para la realización de este trabajo como los guiones en inglés de ambos videojuegos. Además, hemos desempolvado una serie de recursos que nos han allanado el camino a la hora de lidiar con los formalismos necesarios para una correcta presentación del trabajo. Del mismo modo, nos han sido

muy útiles a la hora de incorporar y procesar la información que nos brindaban los autores consultados.

11. Anexos

Este trabajo se completa con los siguientes documentos anexos:

- Vídeos grabados de los fragmentos de *Portal* y *Portal 2* seleccionados en inglés.
- Vídeos grabados de los fragmentos de *Portal* y *Portal 2* seleccionados en español.
- Transcripción y traducción de los fragmentos de *Portal* y *Portal 2* seleccionados.

12. Bibliografía

CHANDLER, Heather Maxwell (2006). *The Game Localization Handbook*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media.

FRASCA, Gonzalo (2001). *Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising*. Digital Creativity.

HERZ, J. C. (1997). *Joystick Nation*. Canada: Little, Brown and Company.

HURTADO ALBIR, Amparo (2002). *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Catedra.

LÓPEZ BARINAGA, Borja (2010). *Juego*. Madrid: Alesia Games & Studies.

MANGIRON, Carme; O'HAGAN, Minako (2013). *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

MARTINEZ SIERRA, Juan José (2008). *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I.

MATEO MARTINEZ-BARTOLOMÉ, Marta (1995). *La traducción del humor: las comedias inglesas en español*. Oviedo: Universidad de Oviedo.

MUECKE, Douglas Colin (1969). *The compass of irony*. Londres: Methuen.

NASH, Walter (1985). *The language of humour*. Londres; Nueva York: Longman.

NEWMAN, James (2004). *Videogames*. Nueva York: Routledge.

NEWMAN, James (2008). *Playing with videogames*. Nueva York: Routledge.

YULE, George (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University press.

ZABALBEASCOA, Patrick (1993). *Developing translation studies to better account for audiovisual texts and other new forms of text production*. [tesis doctoral] Universitat de Lleida.

12.1. Webgrafía

Diccionario de la lengua española [en línea]. Madrid: Real Academia Española, 2010. <<http://www.rae.es/rae.html>> [Consulta: durante el transcurso del trabajo].

Fundación del español urgente [en línea]. Madrid: Real Academia Española, 2010. <<http://www.fundeu.es/>> [Consulta: durante el transcurso del trabajo].

GameFAQs [en línea]. San Francisco: CBS Interactive Inc, 2014. <<http://www.gamefaqs.com/>> [Consulta: 10/11/2013].

IGN [en línea]. IGN Entertainment Inc, 2014.<<http://www.ign.com/images/games/>> [Consulta: 6/12/2013].

WordReference.com [en línea]. Virginia: WordReference.com, 2014. <<http://www.wordreference.com/>> [Consulta: durante el transcurso del trabajo].